NINTENDO DS

テイルズ オブ ハーツ

TALES OF HEARTS™

CGムービーエディション

取扱説明書

© いのまたむつみ
© 2008 NBGI

発売元株式会社バンダイナムコゲームス

namco®

NTR-CTGJ-JPN

このたびは"ニンテンドーDS"専用ソフト「テイルズ オブ ハーツ CGムービーエディション」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。
ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

⚠ 警告

- □ 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- □ 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- □ ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- □ ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- □ 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- □ ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

⚠ 警告

- □ 運転中や歩きながらの使用は絶対にしないでください。
- □ 航空機内での使用について、航空法により、離着陸時のあらゆる使用や飛行中の無線通信の使用は禁止されており、処罰の対象にもなりますので絶対にしないでください。
- □ 満員の電車やバスなど、混雑した場所では、心臓ペースメーカーを装着している方がいる可能性があるため、ワイヤレス通信をしないでください。
- □ 電車内や病院、医療機関などでは、無線通信が制限されている場合があります。そのような場所では、ワイヤレス通信機能を絶対に使用しないでください。
  ※電源ランプが変速点滅しているときは、ワイヤレス通信機能がONになっています。
- □ 心臓ペースメーカーを装着されている方がワイヤレス通信プレイを行う場合は、心臓ペースメーカーの装着部位から22cm以上離してください。
- □ DSカードを小さいお子様の手の届く場所に保管しないでください。誤って飲み込む可能性があります。

⚠ 注意

- □ DSカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

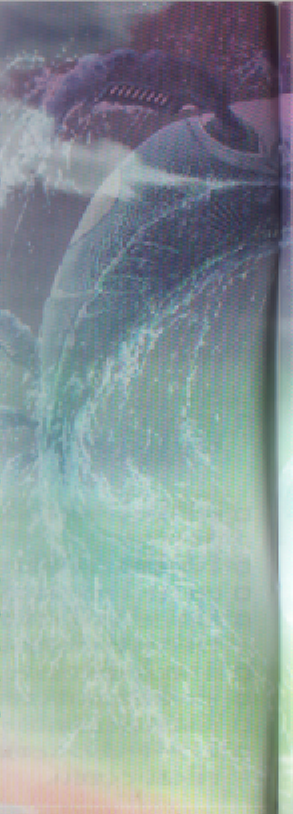
使用上のおねがい

- □ 直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
- □ 本体の電源ランプが点灯したまま、DSカードを抜き差ししないでください。
- □ ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
- □ 衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
- □ 端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
- □ 分解や改造をしないでください。
- □ 本体に差し込むときは、DSカードの向きを確かめて差し込んでください。
- □ シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。

CONTENTS

STORY —— 3
キャラクタ紹介 —— 4
基本操作 —— 8
ゲームの始め方 —— 11
ゲームの進め方 —— 14
マップ画面 ／ 通常マップ —— 18
フィールド —— 25
メニュー画面 ／ メニュートップ —— 26
ステータス —— 28
アイテム —— 31
バトルカスタム —— 32
装備 —— 38
治癒石 —— 42
ライブラリ —— 44
リンクリスト —— 45
システム —— 46
戦闘画面 ／ 戦闘のルール —— 48
属性と状態異常・状態変化 —— 54
戦闘時のアクション —— 56

※進行状況のセーブ（保存）についてはP.12を参照してください。



STORY

ここは白と黒、二つの月が空をめぐる世界……
全大陸を支配する統一帝国マクスのもと、
人々はぬるま湯のような平和に浸っていた。
「いばらの森のねむり姫」「夢を喰う魔物」「いつか落ちる黒い月」……
そんなおとぎ話を語り継ぎながら。
だが近年、世界には「デスピル病」と呼ばれる
謎の精神疾患が広がりをみせていた。
おとぎ話のはずの、夢を喰う魔物「ゼロム」が実在し、
人間の心——「スピリア」を蝕み始めていたのである。
ゼロムに対抗できるのは、
人間のスピリアが形作る心の迷宮——「スピルメイズ」に入り込む
スピルリンク能力を秘めた神秘の武器「ソーマ」のみ。

辺境の村で平凡に暮らしていた少年、主人公・シングは、
ゼロムに襲われたヒロイン・コハクとの出会いによって、
まだ見ぬ冒険が広がる世界へと足を踏み出していくのである……

キャラクタ紹介(1)

シング・メテオライト

年齢：16歳　身長：167cm　体重：54kg

この世界では珍しいほど
強烈な好奇心を持っている少年。
辺境の村シーブルで、
祖父ゼクスとふたりで暮らしてきた。
祖父から受け継いだソーマ使いとしての能力は、
非凡なものを秘めている。

コハク・ハーツ

年齢：17歳　身長：158cm　体重：45kg

とある理由により故郷を旅立ち、
「ソーマ」を必要としている少女。
コハクが時折口にする"彼女"という存在が、
彼女の行動の元となっているようだが……。
少し勝気すぎるところもあるが、
感性豊かな明るい少女である。

ヒスイ・ハーツ

年齢：18歳　身長：184cm　体重：70kg

コハクの兄。
幼くして身寄りを亡くしたせいで、
過剰なまでに、妹のコハクを守らねば、
という意識を持っている。
雑な外見や冷めた言動とは逆に、
根は非常に頑固で熱血な性格。

イネス・ローレンツ

年齢：24歳　身長：168cm　体重：54kg（自称）

優しげに微笑みながらも、
身のこなしにも発言にもまったくスキがない、
運び屋「日々事日」の女社長（一人商店）。
常識外れの怪力とグラマーな体型が特徴。
貴重なはずの「ソーマ」を商品として扱っている!?

キャラクタ紹介(2)

ベリル・ベニト

年齢：18歳

身長：148cm(自称155cm)　体重：38kg

宮廷画家になって出世するため、
家出同然で故郷を飛び出してきた少女。
ニヒルを目指すが決まらない、ひねくれっ子。
コンプレックスは低い背と童顔。

クンツァイト

年齢：外見20歳(実年齢は不明)

身長：193cm　体重：77kg

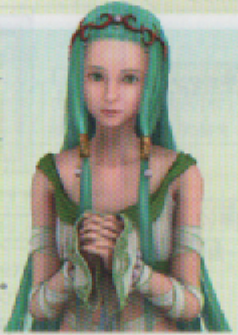
2000年以上も稼動している
守護騎士と呼ばれる機械人。
何者かを守るために造られ、
その目的のためには手段を選ばない非情な面を持つ。
背部に、翼のように展開する
多目的型ソーマ「ヴェックス」を装備している。

カルセドニー・アーカム

年齢：16歳　身長：162cm　体重：48kg

バレイア教結晶騎士団第13小隊隊長。
飛行型ソーマ「バルハイト」をまとう強力な騎士。
帝国の権力を握る教主アーカムの一人息子だが、
ある人物に対する強い想いから、
自らを必要以上に厳しく律している。

リチア・スポデューン



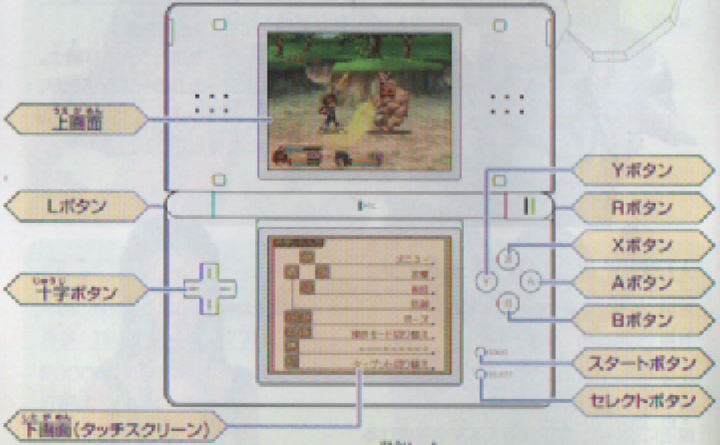
年齢：外見14歳(実年齢は不明)

身長：149cm　体重：不明

正体不明。「いばらの森」で千年以上
眠り続けている「ねむり姫」？
魔王に呪われ、世界が消える夢を見続ける
「ねむり姫の物語」は、
この世界の誰もが知っているおとぎ話なのだが……。

基本操作（1）

『テイルズ オブ ハーツ　CGムービーエディション』は主にボタンで操作し、一部の操作のみタッチスクリーンで行います。



メニュー画面の操作など

※ニンテンドーDS本体を閉じるとスリープモードになり、バッテリーパックの消費を抑えられます。ただし、ムービー中は画面表示とサウンドがオフになるだけで、スリープモードにはなりません（再生は中断されません）。解除するときは本体を開いてください。

マップ画面での操作（→P.18～25）

十字ボタン	移動する （Bボタンを押しながら）歩く	Yボタン	ソーサラーリング発射 （Bボタンを押しながら）会話の早送り
Aボタン	話す、調べる	Lボタン／Rボタン	キャラクタの方向転換
Xボタン	メニュー画面の表示		
		セレクトボタン	フェイスチャットの開始

メニュー画面での操作（→P.26～47）

十字ボタン	項目の選択	Bボタン	キャンセル
Aボタン	決定		

戦闘画面での操作（→P.48～64）

十字ボタン	移動	Lボタン	（戦闘メニューの表示中に）操作キャラクタの切り替え
Aボタン	通常攻撃		
Bボタン	術技の使用	Rボタン	ターゲットの切り替え
Xボタン	戦闘メニューの表示	スタートボタン	ポーズ
Yボタン	防御	セレクトボタン	操作モードの切り替え

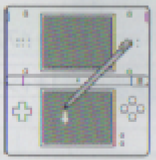
基本操作（2）

タッチスクリーンの基本操作

タッチペンでの基本操作には、次の２種類があります。

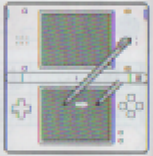
タッチする

タッチペンでタッチスクリーンを軽く押す操作を「タッチする」と言います。



スライドする

タッチペンをタッチスクリーンに軽く当てたまま、画面をなぞる操作を「スライドする」と言います。



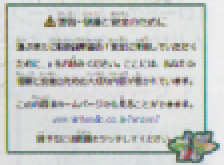
タッチスクリーンに関するご注意

- □タッチスクリーンの操作は、本体付属のタッチペン、またはゲーム中に指定されたもので操作してください。
- □傷ついたタッチペンや変形したタッチペンを使用しないでください。
- □タッチスクリーンを強い力でこすったり、押したりしないでください。
- □爪を立てて操作しないでください。
- □上画面をタッチペンなどでこすらないでください。
- □タッチスクリーンに砂やゴミ、お菓子の食べかすなどを落とさないでください。
- □市販の保護シートを貼り付ける場合は、保護シートの取扱説明書をよく読んで、ゴミや気泡が入らないように正しく貼り付けてください。

ゲームの始め方（1）

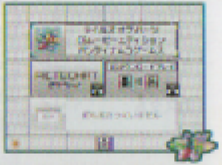
本体の電源がOFFの状態で、DSカード差し込み口に『テイルズ オブ ハーツ CGムービーエディション』のDSカードをしっかり差し込んでください。

1 本体の電源をONにすると右の画面が表示されます。内容を理解されたら、タッチスクリーンをタッチしてください。



2 DSメニュー画面の「テイルズ オブ ハーツ　CGムービーエディション」をタッチすると、ゲームが始まります。

※本体の起動モードをオートモードに設定している場合、この操作は必要ありません。詳しくは、本体取扱説明書をご覧ください。



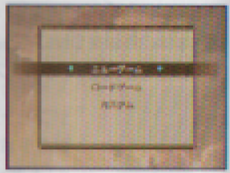
3 ゲームを始めると、オープニングムービーのあとにタイトル画面が表示されます。「press START」と表示されたら、スタートボタンを押してタイトルメニュー（P.12参照）に進んでください。

※本書内の画面写真は、紫のワクが上画面、緑のワクと が下画面を表します。

ゲームの始め方（2）

タイトルメニュー

十字ボタンで項目を選び、Aボタンで決定してください。「ロードゲーム」はセーブデータがあるときに、「ミュージアム」はゲームをクリアすると表示されます。



ニューゲーム	ゲームを初めからプレイします。
ロードゲーム	セーブデータがあるとデータをロードして（読み込んで）、ゲームを始めます。
ミュージアム	ゲーム中に登場したBGM（音楽）、ボイス、ムービーなどを鑑賞できます。
カスタム	ゲームのさまざまな設定を変更します。メニューの「カスタム」（P.47参照）でも同じ設定ができます。

進行状況のセーブ（保存）について

記憶陣の上でAボタンを押すか、フィールド（P.25参照）でメニュー「システム」の「セーブ」（P.46参照）を選ぶと、進行状況を保存できます。

なお、セーブデータは3つまで作成でき、すでにデータがある場所にセーブすると、前のデータは消えてしまうので注意してください。

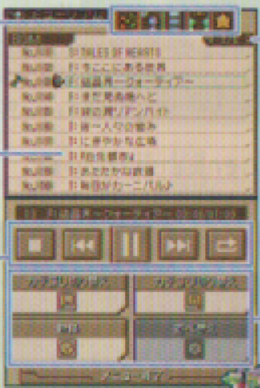
記憶陣

「ミュージアム」で楽しもう

ゲームをクリアすると、タイトルメニューに「ミュージアム」が追加され、ゲーム中に登場した音楽やムービー、フェイスチャットなどを自由に鑑賞できます。

LボタンやRボタンでBGMやムービーなどのカテゴリを切り替えて、リストから項目を選んでください。Aボタンで再生します。

また、「BGM」の曲を選択中にYボタンを押すと、「お気に入り」に登録できます。登録した曲はYボタンで登録の解除、Xボタンで順番の変更ができます。



カテゴリ
「BGM」、「ボイス」、「ムービー」、「チャット」、「お気に入り」から選ぶことができます。

リスト
各カテゴリごとに、鑑賞できるものが一覧で表示されます。

鑑賞時の操作アイコン
各操作は、アイコンをタッチして行ってください。
- 再生／一時停止
- 停止
- 前／次の項目へスキップ
- 繰り返し再生

リストのページ
現在表示中のページ／総ページ数を表し、十字ボタン左右で切り替えることができます。

操作パネル
各パネルをタッチするとカテゴリの切り替えなどの操作が行えます。

ゲームの進め方（1）

マップ画面で移動し、メニュー画面で設定を行ったり、戦闘画面で敵と戦いながら冒険しましょう。ゲームの中心となる情報は上画面に表示されます。

マップ画面／通常マップ（→P.18～24）

通常マップには、街、街道、ダンジョンの３種類があります。街ではお店で買い物をしたり、次の目的地についての情報を集めましょう。ダンジョンでは貴重なアイテムが手に入ったり、手強い敵との戦いが待ち受けています。

街やダンジョンはそれぞれ街道で結ばれています。
ほかの場所へ向かうときは各街道を利用しましょう。

ナビマップ

通常マップでは下画面にナビマップが表示され、街、街道、ダンジョンにある施設や宝箱の位置などをアイコンで確認できます。なお、ダンジョンでは通った場所のみ表示されます。

ソーサラーリングパネル

タッチするとソーサラーリング（P.20参照）の種類を切り替えられます。

ナビマップのアイコン

街や建物の出入口

赤い線は街や建物の出入口です。

●ナビマップのアイコンの種類

	現在地と向いている方向		アクセサリ屋（→P.21）
	宿屋（→P.23）		記憶陣（→P.12）
	道具屋（→P.21）		宝箱（→P.18）
	素材屋（→P.21）／マテリアルポイント（→P.19）		はしご
	治癒石屋（→P.22）／治癒原石（→P.19）		

ゲームの進め方（2）

マップ画面／フィールド（→P.25）

大陸にある全街道を利用すると、その大陸のフィールドに出られるようになり、敵と会わずに街やダンジョンの間を移動することができます。フィールドを利用するときは、街やダンジョンの外に出るときに、「フィールドに出る」を選びましょう。

コンパス

つねに北を指しています。

ワールドマップ

ワールドマップでは以下のアイコンが表示されます。

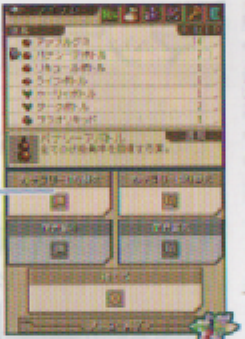
- 現在地と向いている方向
- 街
- ダンジョン
- 次の目的地

表示の切り替え

「タウン」「ダンジョン」をタッチすると、街とダンジョンのアイコンを個別に表示できます。

メニュー画面（→P.26～47）

マップ画面でXボタンを押すとメニューを表示し、パーティのステータスを確認したり、ソーマの強化やアイテムの使用、術技の設定などさまざまなことができます。

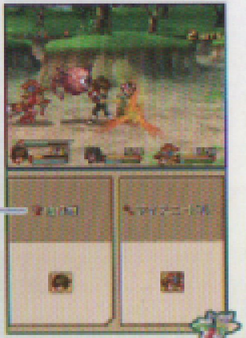


操作パネル

メニュー画面の表示中や、アイテムを購入する（P.21～23参照）ときに、その場でできるボタン操作を確認できます。なお、各操作パネルをタッチしても同じ操作を行えます。

戦闘画面（→P.48～64）

通常マップで敵に触れると戦闘になります。仲間のキャラクタと協力し、通常攻撃や術技を使って敵を撃破しましょう。



コネクトパネル

メニュー画面の「コネクトパネル」（P.35参照）で術技などを登録しておくと、戦闘中に下画面をタッチすることで使えます。「コネクトパネル」は冒険を進めると選べるようになります。

マップ画面／通常マップ(1)

街や街道、ダンジョンなどでは通常マップ画面が表示されます。ここではこの画面での基本的な操作と、街の中にある施設などについて説明します。

通常マップ画面

十字ボタンで移動し、Lボタンや Rボタンでキャラクタの向きを変えることができます。

コンパス(P.16参照)

敵

いろいろな種類がいて、触れると戦闘になります。

宝箱

近づいてAボタンを押すと、中の物が手に入ります。

チャットタイトル(P.20参照)

バックアタックとサイドアタックに注意！

通常マップで敵に背後から触れられると、バックアタック(不意打ち)または、サイドアタック(挟み撃ち)となります。バックアタック時は隊列(P.36参照)の前後が逆の状態、サイドアタック時は左右を敵に挟まれた状態で戦闘が始まり、このとき味方キャラクタは気絶(P.62参照)しています。

話す／調べる／出入りするなど

人に近づいてAボタンを押すと、話しかけられます。また、宝箱などを調べる、はしごを上る、建物や街、街道、ダンジョンを出入りするときなども、Aボタンを押してください。

操作ヘルプ

Aボタンでできる行動があると表示されます。

物を動かす

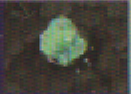
ダンジョンなどには動かせる物があり、仕掛けを解くときなどに使います。近づいてAボタンでつかみ、つかんだまま十字ボタンで押したり引いたりしてみましょう。

マテリアルポイントと治癒原石

通常マップには宝箱以外にも、調べるとアイテムなどを入手できる物があります。マテリアルポイントでは素材を入手でき、治癒原石では治癒石のヒールエナジー(P.42参照)を回復できます。これらは調べるとなくなりますが、その街道やダンジョンなどから外に出て、もう一度中に入ると何度でも出現します。

マテリアルポイント

治癒原石



マップ画面／通常マップ(2)

ソーサラーリング

アイテムの「ソーサラーリング」を手に入れると、Yボタンで思念エネルギーを発射して、ダンジョンの仕掛けを解いたりできます。ソーサラーリングには3種類があり、ソーサラーリングパネル(P.15参照)をタッチして切り替えられます。

●ソーサラーリングの種類

エナジーショット	思念エネルギーを飛ばして物を燃やしたり、エネルギーを注入します。
エナジーブロウ	思念エネルギーをためてから一気に放出し、物を破壊できます。
エナジーウィップ	杭などに向かって発射すると引っかかり、その方向へ移動できます。

フェイスチャット

チャットタイトルの表示中にセレクトボタンを押すと、フェイスチャットが始まります。フェイスチャットとは、仲間同士の会話のことで、冒険のヒントから雑談まで、さまざまな会話を聞くことができます。なお、チャット中に選択肢が表示されることがあり、選んだ内容によってソーマリンク(P.30参照)の状態が変化することもあります。

道具屋／素材屋／アクセサリ屋

お金(ガルド)を使って消費アイテム、素材、アクセサリを売買できます。

アイテムを買うときは「購入」を、売るときは「売却」を選びましょう。十字ボタン上下で買う(売る)アイテムを選び、Aボタンを押してください。続いて十字ボタン左右で買う(売る)数を決めたら、スタートボタンを押すか、「購入(売却)」を選んでください。

なお、「アクセサリ」を選ぶとメニューの「アクセサリ」画面が表示されます(P.41参照)。

アイテムカテゴリ(P.31参照)
「売却」を選んだときに表示され、Lボタンや Rボタンで切り替えられます。

アイテムリストのページ数
表示中のページ／総ページ数を表し、十字ボタン左右で切り替えられます。

アイテムリスト
左から、アイテム名と価格、購入(売却)数、所持数が表示されます。

アイテムの説明

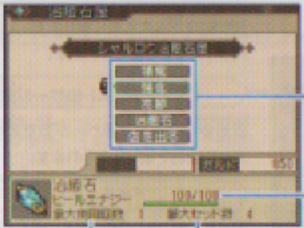
素材の合成と還元(アクセサリ屋)

アクセサリ屋で「素材合成」「素材還元」を選ぶと、素材からアクセサリを作ったり、アクセサリを素材にもどすことができます。アクセサリを選んでAボタンを押すと、合成に必要な素材(還元後に入手できる素材)が表示されるので、「はい」を選んで決定してください。

マップ画面／通常マップ(3)

治癒石屋

ガルドを払って治癒石(P.42参照)を強化したり、治癒石を使うときに消費するヒールエナジーを補充したりできます。目的に合わせてショップメニューから選びましょう。



最大使用回数：治癒石を使用できる最大の回数です。

最大セット数：優先度のリストに登録できる「使用条件」設定の数です(P.42～43参照)。

ヒールエナジーの量：現在のヒールエナジーの量／ヒールエナジーの最大量を表します。

補充

ヒールエナジーを補充します。

強化

治癒石を戦闘中に自動的に使う条件や、治癒石を使ったときに得られる効果の設定の種類を追加したり、ヒールエナジーの最大量などを増やすことができます。

使用条件強化	治癒石が発動する条件(使用条件)を購入できます。
回復量強化	治癒石が発動した際に回復するHPの量(回復量)の設定を購入できます。
付加効果強化	治癒石が発動した際に得られる効果(追加効果)の設定を購入できます。
最大セット数強化	セットできる設定の最大数を増やします。
最大使用回数強化	最大使用回数を増やします。
最大エナジー強化	ヒールエナジーの最大量を増やします。

売却

持っている消費アイテムや素材、アクセサリを売ることができます。

治癒石

メニュー「治癒石」(P.42参照)に移ります。

宿屋

ガルドを払って泊まると、パーティ全員のHPが回復し、戦闘不能(P.55参照)も治ります。

マップ画面／通常マップ(4)

スピルメイズ

冒険を進めると、人の心の中に入り(スピルリンク)、「スピルメイズ」と呼ばれるダンジョンを探索できます。スピルリンクできる条件を満たした人には[アイコン]が表示されるので、話しかけてスピルメイズに進みましょう。スピルメイズは最深部まで進むとクリアとなり、クリア後は一部の人をのぞき、メニュー「リンクリスト」(P.45参照)からスピルリンクできます。

スピルメイズの進み方

スピルメイズは複数のフロアでできています。各フロアでは、ナビマップ(P.15参照)上の●からスタートし、●(リンカーポイント)まで進んでください。●を調べて「先へ進む」を選ぶと次のフロアへ進み、「リンクアウトする」を選ぶとスピルメイズから脱出します。

なお、スピルメイズでは移動するたびにリンクカウンターを消費し、0になるとゲームオーバー(P.49参照)になります。リンクカウンターは戦闘に勝利すると回復します。また、スピルメイズには2種類の宝箱があり、調べると効果を発揮したりアイテムなどが手に入ります。

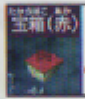
リンカーポイント

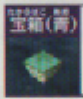
リンクカウンター

消費量の増減によりアイコンが変わります。

減少中

増加中


宝箱(赤)：リンクカウンターの回復やリンクカウンター消費量の増減など


宝箱(青)：ガルドやアイテムの入手、ヒールエナジーの回復など

マップ画面／フィールド

ストーリーを進めて大陸のすべての街道を通ると、フィールドに行けるようになります。フィールドでは敵に会わずに各地へ移動できます。

フィールド画面

フィールド画面では十字ボタンで移動し、LボタンやRボタンでキャラクタの向きを変えることができます。

コンパス(P.16参照)

地名：街やダンジョンに近づくと表示され、Aボタンを押すと中に入ります。

乗り物について

冒険を進めていくと、乗り物で移動できるようになります。フィールドでYボタンを押すと乗り、十字ボタンで移動できます。乗り物から降りるときは、もう一度Yボタンを押してください。

メニュー画面／メニュートップ

マップ画面でXボタンを押すとメニュー画面が表示され、各キャラクタのステータスを確認したり、さまざまなメニューを選ぶことができます。

メニュートップ画面

十字ボタンでメニューを選び、Aボタンで決定してください。キャラクタウィンドウにカーソルを合わせてAボタンを押すと、ステータス画面(P.28参照)に進みます。

メニュー

●がついたメニューには、さらに複数のメニューが入っており、Aボタンで表示されます。それぞれの詳しい内容については、各ページを見てください。

- アイテム(→P.31)
- バトルカスタム(→P.32)
- 装備(→P.38)
- 治癒石(→P.42)
- ライブラリ(→P.44)
- リンクリスト(→P.45)
- システム(→P.46)

キャラクタウィンドウ

レベルと名前、HPの現在値／最大値、EG(P.52参照)が表示されます。

現在地

地名が表示されます。

ガルド

現在の所持金です。

プレイ時間

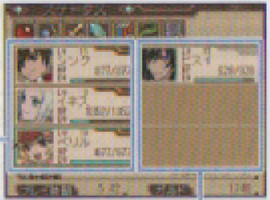
これまでの総プレイ時間です。

パーティトップの変更

通常マップやフィールドで操作するキャラクタ（パーティトップ）を変更するときは、キャラクタウィンドウにカーソルを移動して操作するキャラクタを選び、Yボタンを押してください。パーティトップになったキャラクタは、顔の右上に■が表示されます。

キャラクタの順序について

キャラクタウィンドウの左側に並ぶ3人は戦闘参加キャラクタです。なお、右側の3人は戦闘に参加しない控えのキャラクタです。



戦闘参加キャラクタ

控えのキャラクタ

キャラクタを入れ替える

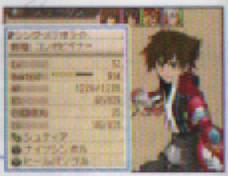
キャラクタウィンドウにカーソルを合わせて、Xボタンを押すと、選んだキャラクタウィンドウのフレームが赤く表示されます。続いて、入れ替えたいキャラクタを選んでAボタンかXボタンを押すと、2人の位置が入れ替わります。

メニュー画面／ステータス(1)

各キャラクタのステータスや装備しているアクセサリ、ソーマリンクなどさまざまな情報を確認することができます。

ステータス画面

メニュートップでキャラクタウィンドウを選ぶと、ステータス画面でキャラクタ情報を確認できます。ここでYボタンを押すと能力値、Xボタンを押すとソーマリンク（P.30参照）を表示します。なお、LボタンとRボタンでキャラクタを切り替えることができます。



キャラクタ情報

●キャラクタ情報の見方

称号	現在名乗っている称号です。
Lv	現在のレベルです。レベルが上がるとHPの最大値や能力値などが上がります。
NextEXP	数値はレベルアップに必要な経験値で、ゲージがいっぱいになるとレベルアップします。
HP	HP(体力)の現在値／最大値です。ダメージを受けて0になると戦闘不能になります。
EG	EG(P.52参照)の現在値／最大値です。
EG回復力	戦闘中に回復するEGの量です。
CG	CG(P.63参照)の現在値／最大値です。
	現在装備しているソーマです。
	現在装備しているアクセサリです。

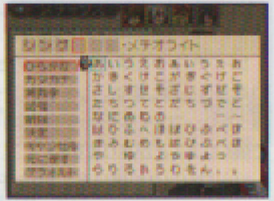
●能力値の見方

攻撃力	敵を武器や特技で攻撃するときの威力です。
術攻撃力	敵を思念術などで攻撃するときの威力です。
防御力	武器などの攻撃から身を守る力です。
術防御力	思念術による攻撃から身を守る力です。
命中力	敵を正確に狙う力です。この能力が高いほど、攻撃が敵に当たりやすくなります。
回避力	敵の攻撃をかわす力です。
集中力	この能力が高いほど、大ダメージを与えるクリティカルヒットが出やすくなります。

能力値

キャラクタの名前を変更する

名前を選んでAボタンを押すと、最大６文字で名前を変更できます。名前を入力したら「決定」を選んでください。「元に戻す」で変更前の名前に、「デフォルト」でキャラクタの初期の名前にもどります。

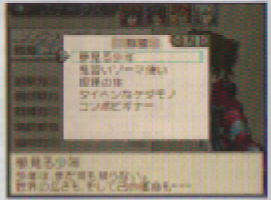


●名前入力時の操作

十字ボタン	文字を選ぶ	Lボタン／Rボタン	文字の種類の切り替え
Aボタン	文字の入力	スタートボタン	名前を決定する
Yボタン	1文字削除		

メニュー画面／ステータス(2)

称号を変更する



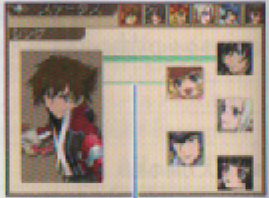
ステータス画面で「称号」を選び、Aボタンを押すと称号を変更できます。十字ボタンで名乗りたい称号を選び、Aボタンで決定してください。

称号はイベントや特定の条件を満たしたときなどに獲得でき、名乗る称号によっては、キャラクタの能力が上がることがあります。

ソーマリンクについて

ソーマリンクとは、キャラクタたちの心(スピリア)のつながりを表します。ソーマリンクは、戦闘で一緒に戦ったり、フェイスチャット(P.20参照)やイベントなどで強くなることがあります。

ソーマリンクが強いと、合技(P.64参照)を発動できたり、ソーマスキル(P.38参照)を習得できるなど、よいことがあります。なお、ソーマリンクは冒険を進めると表示されるようになります。



ソーマリンク

線が太くなるほど、ソーマリンクが強いことを表します。

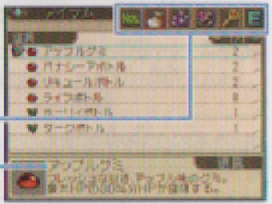
メニュー画面／アイテム

アイテムリストが表示され、持っているアイテムの情報を確認できるほか、グミなどの消費アイテムを使ったり、図鑑を見ることもできます。

アイテム画面

アイテムは6つのカテゴリに分かれており、LボタンとRボタンで切り替えることができます。十字ボタン上下でアイテムを選び、左右でアイテムリストのページを切り替えます。アイテムを使うときはAボタンを押してください。

なお、Xボタンでアイテムを捨てることもできます。



アイテムカテゴリ

アイテムの説明

●アイテムカテゴリ

New	新しく手に入れたアイテムです。
道具	回復アイテムなどです。
素材	ソーマビルド(P.38参照)などで使うアイテムです。
アクセサリ	装備できるアイテムです。
貴重品	冒険に欠かせない重要なアイテムです。
装備中アイテム	現在キャラクタが装備しているアクセサリです。

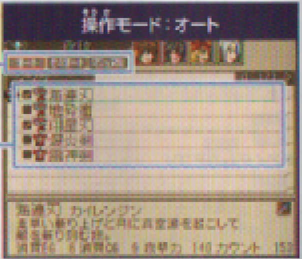
メニュー画面／バトルカスタム(1)

キャラクタの覚えた術(晶術)や技(特技)を確認したり、コネクトパネルに設定できます。また、戦闘時の操作モードも設定できます。

術技画面

術技は、ソーマスキル(P.38参照)を習得すると覚えます。術技画面では、覚えた術技の確認や操作の設定ができます。なお、操作モードによって表示される画面は異なります。

ゲームが進むとスタートボタンで「コネクトパネル」(P.35参照)の画面に切り替わります。



操作モード

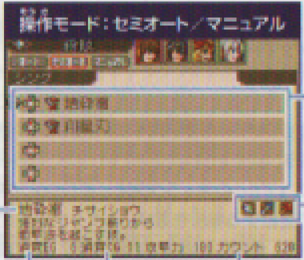
セレクトボタンで切り替わります。

術技リスト

覚えている術技の種類と名前です。戦闘中、キャラクタは ■ の術技を作戦に応じて使います(P.36参照)。

●術技の種類

特技	支援晶術
晶技	回復晶術
攻撃晶術	



術技登録ウィンドウ

戦闘中に使う術技を4つまで登録できます(P.34参照)。

属性など

術技の属性(P.54参照)などがアイコンで表示されます。■ はジャンプ中に使える術技を表します。

術技の説明

消費EG

術技を使うときに消費するEG(→P.52参照)です。

消費CG

術技を使うときに消費するCG(→P.63参照)です。

カウント

この術技を使った回数です。一定数を超えると、その術技が強化されます。

操作モードについて

戦闘時の操作キャラクタの操作モードは、「オート」「セミオート」「マニュアル」の3種類から選ぶことができます。セレクトボタンで切り替えてください。なお、「マニュアル」はソーマスキルの「マニュアル」を習得すると選べるようになります。

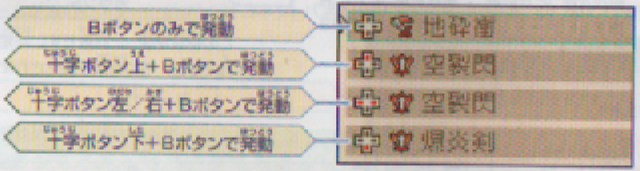
オート	あらかじめ設定した作戦(P.36参照)にしたがい、自動的に戦います。
セミオート	基本的にはプレイヤーが直接操作しますが、攻撃時に敵との間合いを自動的に調節するサポート機能が働きます。
マニュアル	プレイヤーがキャラクタのすべての行動を操作します。

メニュー画面／バトルカスタム(2)

術技の登録

操作モードが「セミオート」「マニュアル」のキャラクタは、術技ウィンドウで術技を４種類まで登録できます。十字ボタンで登録する場所を選び、Aボタンで決定すると一覧が表示されるので、術技を選んでください。登録した術技は名前の横に■が表示されます。

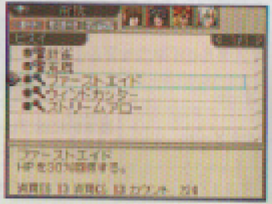
登録した術技は、戦闘中にBボタンを押したり、Bボタンと十字ボタンを組み合わせた操作で使うことができます(P.62参照)。



術技のオート使用の設定

操作モードが「オート」のキャラクタは、術技画面で☑が表示されている術技のみ戦闘で使います。

☑はXボタンで表示したり消したりできます。使わせたくない術技は☑を消しておきましょう。

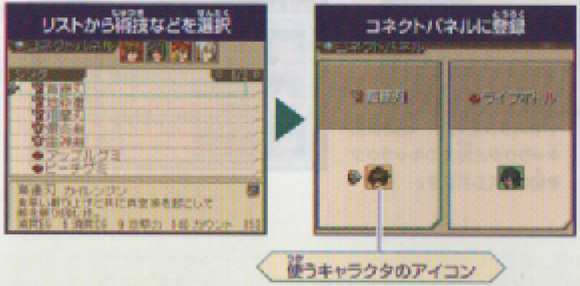


コネクトパネル画面

コネクトパネルには戦闘参加キャラクタに術技や消費アイテムを使わせる指示（ショートカット）や、控えのキャラクタに術技を使わせる指示（援護攻撃）を登録できます（P.63参照）。登録しておくと、戦闘中に下画面をタッチするだけで術技などを使用（指示）できます。なお、メニューの「コネクトパネル」は冒険を進めると選べ、援護攻撃は特定のアイテムを手に入れると使えるようになります。

コネクトパネルに登録する

コネクトパネルを選んだあと、リストから登録したい術技や使うアイテムを決めましょう。登録するとコネクトパネルに、術技（使うアイテム）の名前と使うキャラクタのアイコンが表示されます。登録を解除する場合は、Xボタンを押してください。なお、特定の条件を満たすと、セレクトボタンでコネクトパネルの数を変更できるようになります。



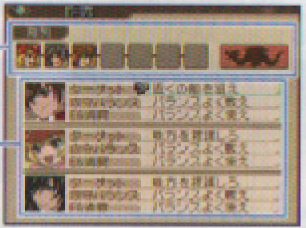
メニュー画面／バトルカスタム(3)

作戦画面

戦闘開始時の隊列を設定したり、操作モードを「オート」(P.33参照)に設定したキャラクタに戦闘中どのような行動をさせるか設定できます。

キャラクタを選んでAボタンを押すとキャラクタの作戦を設定でき、十字ボタンで「隊列」にカーソルを合わせると隊列を設定できます。なお、Yボタンでも、作戦→隊列、隊列→作戦と、設定する場所を切り替えることができます。

隊列



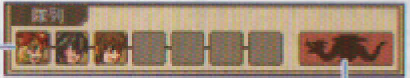
各キャラクタの作戦

十字ボタン左右で、戦闘参加キャラクタと控えのキャラクタを切り替えられます。

隊列を設定する

隊列は、キャラクタアイコンを選んでAボタンを押し、十字ボタン左右で移動させたい場所を選んでAボタンで決定すると変更できます。

キャラクタアイコン



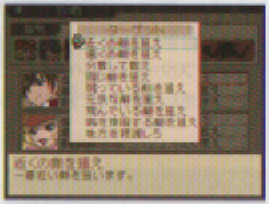
戦闘開始時のキャラクタの位置を表します。

戦闘開始時の敵の位置

作戦を設定する

作戦は「ターゲット」「攻守バランス」「EG消費」の３種類をそれぞれ設定でき、種類を選んでAボタンを押すと具体的な作戦のリストが表示されます。十字ボタンで選び、Aボタンで設定してください。

なお、作戦の種類選択時に十字ボタン左右を押すと、控えのキャラクタの作戦も設定できます。



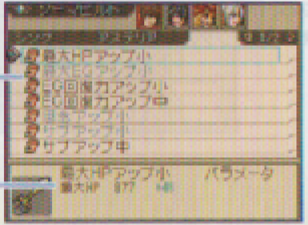
メニュー画面／装備(1)

武具である「ソーマ」を使ってキャラクタを強化したり、アクセサリを装備できます。「ソーマビルド」「ソーマエボルブ」は冒険を進めると現れます。

ソーマビルド画面

ソーマビルド画面では、特定の素材を消費することでソーマスキルを習得できます。ソーマスキルを習得すると術技を覚えたり、最大HPや攻撃力などを上げることができます。これまでに習得したソーマスキルを確認するときはXボタンを押しましょう。

なお、スタートボタンを押すと「ソーマエボルブ」(P.40参照)の画面に切り替わります。ソーマエボルブによって発動したソーマスキルも、ソーマビルド画面で習得できます。



ソーマスキルリスト

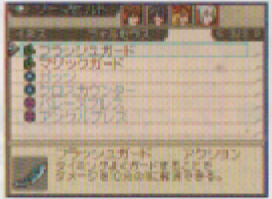
素材が足りないため習得できないソーマスキルは、文字が薄い色で表示されます。

ソーマスキル情報

ソーマスキルの名前や種類、効果です。なお、能力値などが上がるソーマスキルの場合は、上がったときの数値が青字で表示されます。

ソーマスキルの種類

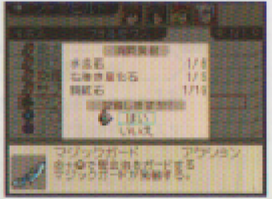
ソーマスキルは大きく4種類に分かれており、それぞれ習得できるスキルが異なります。



パラメータ	キャラクタのHPやEG(P.52参照)、攻撃力、防御力などの能力値を上昇させます。
アクション	バックステップやエイミングステップ(P.59参照)など、戦闘で行う基本的なアクションから上級向けのアクションを覚えます。
サポート	詠唱時間が短くなったり、戦闘中に特殊な効果を得られます。
バトル	術技を覚えることができます。

ソーマスキルを習得する

ソーマスキルリストからソーマスキルを選んでAボタンを押すと、習得時に消費する素材が表示されます。習得するときは、ここで「はい」を選んでください。

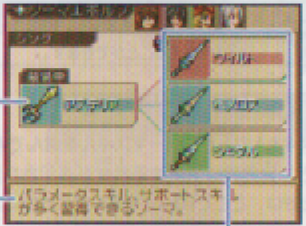


メニュー画面／装備(2)

ソーマエボルブ画面

ソーマを進化させてソーマの基本性能を上げたり、ソーマスキルを発動する(習得できるソーマスキルを増やす)ことができます。ソーマエボルブは、ソーマスキルを習得すると行えるようになります。

なお、進化させるソーマを選んでXボタンを押すと、進化後に発動できるソーマスキルも確認できます。また、Yボタンを押すと、これまでのソーマの情報を見ることができます。



現在装備しているソーマ

ソーマの説明
進化させた場合に発動するソーマスキルを確認できます。

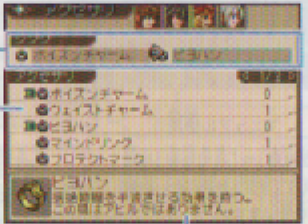
進化できるソーマ
3種類から選ぶことができ、それぞれ上昇する基本性能や発動するソーマスキルが異なります。

ソーマエボルブを行う

進化させるソーマを選んでAボタンを押すと、上昇する基本性能や、追加される特殊効果が表示されます。ここで十字ボタン左右を押すと、ソーマを進化させることで上昇するキャラクタの能力値(ソーマセレクトボーナス)も確認できます。それぞれ確認後、進化させたい場合は「はい」を選び、Aボタンを押しましょう。

アクセサリ画面

持っているアクセサリを1人2つまで装備できます。装備する場所を選んでAボタンを押し、続いてアクセサリを選んでAボタンで装備してください。なお、装備しているアクセサリはXボタンで外すことができます。



装備しているアクセサリ

アクセサリのリスト
装は選択中のキャラクタが装備しているアクセサリです。ほかのキャラクタが装備しているものには、キャラクタの名前が表示されます。

アクセサリの説明

メニュー画面／治癒石

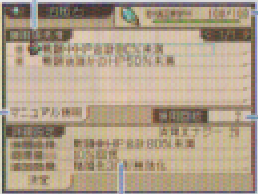
「治癒石」は冒険が進むと選べる（使える）ようになり、ヒールエナジーを消費することで、戦闘中やマップ画面でさまざまな効果を得られます。

治癒石画面

治癒石は、ヒールエナジーを消費してHPや戦闘不能を回復したり、特定の攻撃を防ぐなどさまざまな効果を発揮するものです。

「使用条件」の優先度

設定中の「使用条件」の一覧で、戦闘で優先的に使う順となっています。２つの「使用条件」を選んでそれぞれスタートボタンを押すと、順番を入れ替えられます。



ヒールエナジーの現在値／最大値

使用回数

治癒石を使える残り回数で、0になると使えなくなります。使用回数は、戦闘終了時や治癒石屋（P.22参照）で「強化」や「補充」を行ったときに回復します。

マニュアル使用

「回復量」や「追加効果」を設定して「決定」を選ぶと、治癒石を使います。

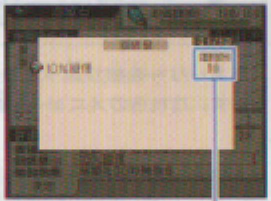
治癒石の詳細設定

戦闘時の「使用条件」と「回復量」、「追加効果」の設定です。「消費エナジー」は治癒石を使う際に消費するヒールエナジーです。

治癒石を設定する

十字ボタンで「使用条件」の優先度のリストから項目を選ぶと、治癒石の詳細設定にカーソルが移動して、使用条件と回復量、追加効果を設定できます。各項目を設定して「決定」を選ぶと設定完了です。

なお、「回復量」「追加効果」は消費エナジーがそれぞれ設定されており、項目を選んだ際に確認できます。



消費エナジー

治癒石の使用について

治癒石は、使用回数やヒールエナジーが残っている限り、戦闘時や治癒石画面で使うことができます。

戦闘中は、設定した使用条件を満たすと治癒石が画面上に表示され、自動的に効果を発揮します。治癒石画面では２種類の使い方が選べます。

治癒石

●治癒石画面で治癒石を使う方法

あらかじめ設定した効果で使うとき	使用優先度の一覧にある「使用条件」を選び、Yボタンを押すと、その条件に設定された効果が得られます。
その場で自由に効果を設定して使うとき	「マニュアル使用」を選び、「回復量」「追加効果」を設定して「決定」を選ぶと、その効果が得られます。

メニュー画面／ライブラリ

ストーリーを振り返ったり、これまで出会った敵の情報を確認したりできます。これらのメニューは冒険を進めていくと選べるようになります。

ライブラリメニュー

メニュー画面から「ライブラリ」を選ぶと、以下のメニューが表示されます。

モンスター図鑑	これまでに戦った敵の情報を確認できます。
コレクター図鑑	これまでに入手したアイテムの情報を確認できます。
あらすじ	これまでのストーリーを「あらすじ」で振り返ることができます。
ワールドマップ	ワールドマップを見ることができます。
バトルメモ	戦闘に関する説明を確認できます。ゲームを進めると選べる項目が増えます。

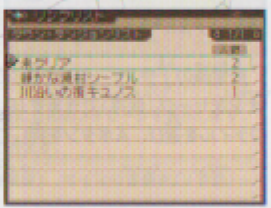
ワールドマップについて

「ライブラリ」の「ワールドマップ」では、今までに訪れた街やダンジョンの位置を確認できます。LボタンやRボタンで項目を切り替えられ、街を選んでAボタンを押すとショップの品ぞろえを確認できます。また、Xボタンを押すと、街とダンジョンの一覧を表示できます。なお、「ワールドマップ」の見方はP.16を見てください。

メニュー画面／リンクリスト

一度スピルリンクした人は一部を除いて「リンクリスト」に登録され、スピルメイズをクリアしたあとは、この画面からスピルリンクできます。

リンクリスト画面

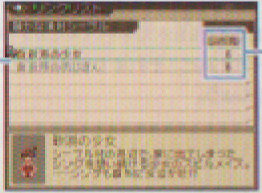


メニュー画面から「リンクリスト」を選ぶと、タウン・ダンジョンリストが表示され、各場所にいるスピルリンク可能な人の数がわかります。

街やダンジョンを選ぶとスピルリンクした人の一覧が、「未クリア」を選ぶとスピルメイズをクリアしていない人の一覧が表示されます。

スピルリンクする

一覧からスピルリンクする人を選ぶと、スピルメイズに進みます。スピルリンクはタウンの記憶陣の上でのみ選択可能です。



スピルリンクした人の一覧

スピルメイズをクリアしたことのない人は文字が薄い色で表示され、ここからはスピルリンクできません。

スピルメイズのレベル

レベルが高いほど、出現する敵が強くなります。

メニュー画面／システム

現在プレイしているデータのセーブやセーブデータのロード、ゲーム中の各種設定などができます。3つのメニューから選んでください。

セーブ

記憶陣の上やフィールドで選ぶことができ、ゲームの進行状況をセーブ（保存）できます（P.12参照）。セーブしたいファイルを選び、Aボタンを押してください。

ロード

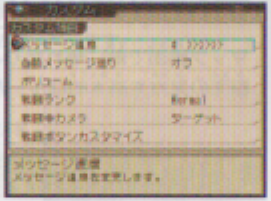
セーブデータをロードできます。ロードしたいセーブデータを選び、Aボタンを押してください。

なお、セーブせずにロードすると、それまでの進行状況が消えてしまうので注意しましょう。

カスタム

ゲーム内の各種設定を変更できます。十字ボタン上下で項目を選び、Aボタンで決定してください。続いて十字ボタン左右で設定を変更しましょう。もう一度Aボタンを押すと、設定完了です。

なお、セレクトボタンを押して「はい」を選ぶと、設定を初期状態にもどすことができます。



メッセージ速度	メッセージの表示速度を設定します。1～8の段階があり、数字が小さくなるほど表示速度が速く、「1」設定時は一瞬に全部のメッセージを表示します。
自動メッセージ送り	メッセージを自動で送るかどうかを設定できます。
ボリューム	ゲーム中に流れるBGM（音楽）、SE（効果音）、ボイスの音量を0（消音）～127（最大）で設定できます。
戦闘ランク	戦闘の難易度を「Simple（簡単）」「Normal（普通）」「Hard（難しい）」から設定できます。条件を満たすと、ほかの戦闘ランクも選べるようになります。
戦闘中カメラ	戦闘中に表示される範囲を「ターゲット」「パーティ」「エネミー」「オール」から設定できます（P.51参照）。
戦闘ボタンカスタマイズ	戦闘中の操作で使うボタンの設定を変更することができます。

戦闘画面／戦闘のルール(1)

マップ画面で敵に触れたり、イベントで戦闘になると戦闘画面に移ります。画面の見方や基本的なルールなどを覚えておきましょう。

戦闘画面の見方

戦闘画面では操作キャラクタを操作して戦い、その他の味方は設定された作戦にしたがって自動的に戦います。また、Xボタンを押すと戦闘メニューが表示され(P.50参照)、スタートボタンを押すとポーズ(一時停止)できます。

キャラクタの位置

下線が戦闘画面全体を、青が味方、赤が敵の位置を表します。■は操作キャラクタ、■はターゲットの敵を表します。

WARNING!

HPが減り、危険な状態の味方に表示されます。

EG(P.52参照)

発動中の術技

○HITS

攻撃が連続でヒットした数が表示されます。

ターゲットアイコン

操作キャラクタの攻撃対象に表示されます。

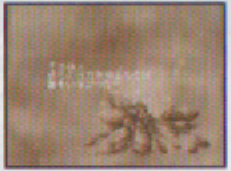
味方のステータス

数字と黄色のゲージはHP、緑色(青色)のゲージはCG(P.63参照)を表します。なお、操作キャラクタは左端に表示されます。

基本ルール

敵を全滅させると、勝ってリザルト画面に移ります。戦闘に参加している味方キャラクタ全員が戦闘不能(HPが0の状態)になると、負けてゲームオーバーです。

ゲームオーバー



ゲームオーバーになると右の画面が表示され、Aボタンを押すとタイトル画面にもどります。

リザルト画面

戦闘に勝つとEXPやガルドを獲得し、ときにはアイテムが手に入ることもあります。レベルアップしたりアイテムを獲得するとウィンドウに情報が表示されるので、確認したらAボタンを押して進めてください。なお、GRADEは特定のアイテムを手に入れると、表示されるようになります。

EXP	獲得した経験値です。	GRADE	獲得したグレード(戦闘評価のポイント)で、評価に応じてもらえます。ためておくといいことがあるかも……?
MAXHIT	この戦闘中に出した最大ヒット数です。		
GALD	獲得したガルド(お金)です。		

戦闘画面／戦闘のルール(2)

戦闘メニュー

Xボタンを押すと、戦闘メニューを表示し、アイテムを使ったりさまざまな設定を行ったりできます。

戦闘メニュー表示中は、カメラ表示や操作キャラクタの切り替えもできます。また、Yボタンを押しながら十字ボタン左右で戦闘画面全体をスクロールしたり、上下でズームインやズームアウトもできます。

アイテム	持っているアイテムを使います。アイテムを使うキャラクタ→使うアイテム→対象のキャラクタを順に選んでください。なお、戦闘中に使えるアイテムは「道具」のみで、ほかのカテゴリは選ぶこともできません。 また、アイテムを使った直後は「NOT USE ITEM」と表示され、このゲージがなくなるまでアイテムを使えません。
術技	術技の登録や使用／不使用の設定をしたり、操作モードが「オート」のキャラクタに緊急術や特技を使うよう指示を出すことができます(P.32参照)。
作戦	作戦や隊列の設定ができます(P.36参照)。
装備	装備するアクセサリを変えることができます(P.41参照)。
コネクトパネル	コネクトパネルの設定ができます(P.35参照)。

カメラ表示の切り替え

戦闘メニュー表示中にRボタンを押すと、カメラの表示方法を「ターゲット」「パーティ」「エネミー」「オール」に切り替えることができます。

ターゲット	操作キャラクタとターゲットの敵を中心に表示します。
パーティ	味方キャラクタ全員を表示します。
エネミー	操作キャラクタと敵全体を表示します。
オール	敵と味方全員を表示します。

操作キャラクタの切り替え

戦闘メニュー表示中にLボタンを押すと、戦闘に参加しているメンバーのなかから、操作キャラクタを切り替えることができます。

エモーショナルゲージ(EG)

EGはキャラクタの感情を表したゲージです。キャラクタが1人1つずつ持ち、戦闘中はこのゲージがある限り連携(連続して行動)できます。

EGは戦闘中の行動で増減し、そのときの量によって受けるダメージなども変化します。なお、EGは戦闘終了後も引き継がれます。

※EGの現在値と最大値は、ステータス画面(P.28参照)で確認できます。

EG

青色のとき

- 連携できる回数が少ない
- 受けるダメージが少ない

青色が満タンのとき

- EGがちょうど半分の状態

赤色のとき

- 連携できる回数が多い
- 受けるダメージが多い

少ない　EGの量　多い

EGの消費

通常攻撃(P.60参照)やガードアクション(P.58参照)、術技などを使うとEGを消費し、なくなるまでこれらの連携が行えます。

※術技のうち、思念術など発動時間のかかるものを使うと、いったん攻撃が途切れます。

EGの回復

行動をやめると、すぐにEGがEG回復力(P.28参照)分回復します。また、特定の攻撃を当てたり、敵の攻撃を防御(P.58参照)することでもEGを回復することができます。

※操作キャラクタの一定範囲内に敵がいるとき、ボタン操作を行わないとEGが少しずつ回復します。

ガードブレイクに注意！

EGが最大であるとき(赤色のゲージが満タンのとき)に敵の攻撃を受けると、ガードブレイクになります。この状態になると、操作キャラクタが一定時間動けなくなり、EGが半分(青色のゲージが満タン)になります。

戦闘画面／属性と状態異常・状態変化

属性と状態変化は、ときに戦闘の勝敗を左右します。うまく利用して戦いを有利に進めたり、状態異常にはすばやく対応するなどしましょう。

属性

攻撃にはそれぞれ属性があります。敵には弱点となる属性があり、その属性を持つ攻撃を当てると「WEAK POINT!」と表示され、大きなダメージを与えたり命中率が上がったりするなどの効果があります。なお、敵の弱点属性はRボタンでターゲットの簡易情報(P.57参照)を表示すると確認できます。

物理属性	斬　打　射	思念属性	火　水　地	風　光　闇

属性連携

連携攻撃中に敵の弱点属性で攻撃すると、その連携が終わるまで、その後のすべての攻撃が弱点属性の効果を引き継ぎます。さらに弱点属性での攻撃後、異なる属性で攻撃するたびに「ELEMENT＋」と表示され、引き継いだ効果が強化されていきます。なお、弱点属性が複数ある敵の場合、弱点属性としての効果が発生するのは、最初に行った弱点属性での攻撃のみとなります。

状態異常・状態変化

敵から特殊な攻撃を受けたり、術技やアイテムの効果などにより、キャラクタの状態が異常になったり能力が一時的に変化することがあります。時間が経つか戦闘が終わると元にもどりますが、状態異常や能力ダウンなどは、特定のアイテムや思念術でも治せます。

●状態異常の種類

猛毒	HPが急激に低下する。	停止	時間が止まって行動不能になる。
疲労	EGの消費量が2倍になる（敵の場合は攻撃力が半減する）。	戦闘不能	HPが0で行動不能になる。
石化	行動不能で、受けるダメージが1.5倍になる。	反転	十字ボタンの上下左右の操作が逆になる（操作モードが「オート」のキャラクタや敵の場合は、思考時間が長くなる）。
暗闇	敵や味方の姿が見えなくなり、命中率が半分になる。		
加重	移動速度やジャンプ力が半分になる。	呪い	ダッシュしているときに、ダウンすることがある（敵の場合は、移動中にのけぞることがある）。
減重	移動速度やジャンプ力が1.5倍になるが、吹き飛びやすくなる。		

●状態変化アイコンの見方

	攻撃力	防御力	術攻撃力	術防御力
アップ				
ダウン				

状態変化アイコン

味方のステータスにアイコンが表示されます。

戦闘時のアクション(1)

操作モード(P.33参照)が「マニュアル」「セミオート」時の操作方法を説明します。なお、同じ操作でもキャラクタによってアクションが異なります。

基本操作

攻撃や防御を除く、基本的な操作を説明します。これらのアクションはEGを消費しません。なお、操作説明中の「↑／↓／←／→」は、それぞれ十字ボタンの「上／下／左／右」に対応しています。

ダッシュ／歩く　←／→

十字ボタンを左右に押すと歩き、同じ方向に2回すばやく押すとその方向にダッシュします。なお、敵に向かってダッシュすると、すり抜けることができます。

操作モードの変更　セレクトボタン

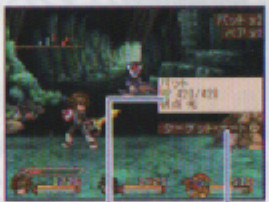
セレクトボタンを押すと操作モードが表示され、続けてセレクトボタンを押すと、操作モードを切り替えることができます。なお、操作モードの変更は、戦闘メニュー(P.50参照)の表示中も行えます。

現在の操作モード

ターゲットの変更　Rボタン

Rボタンを短く押すと一番近くの敵をターゲットすることができ、Rボタンを押しながら十字ボタンの左右でターゲットを自由に変更できます。

Rボタンを押している間はターゲットの簡易情報が表示され、敵のHPと弱点属性を確認できます。また、Rボタンを押している間にAボタンを押すと、ターゲットモードを変更できます。このときターゲットアイコン(P.48参照)の色が変化します。


敵の簡易情報
現在のターゲットモード

●ターゲットモードの種類

ターゲット・ロック	指定した敵をターゲットし続けます。
ターゲット・オート	操作キャラクタの一番近くにいる敵を自動的にターゲットにします。

◆逃走

戦闘から逃げるときは、戦闘画面の左端か右端まで移動して、そのまま外側に向かって移動し続けてください。エスケープゲージが表示され、ゲージがいっぱいになると逃走できます。なお、敵の攻撃を受けるとゲージは減ってしまいます。また、戦闘によっては逃げられないこともあるので注意しましょう。

エスケープゲージ

戦闘時のアクション(2)

ガードアクション

Yボタンを押すか、Yボタンを押しながら十字ボタンを押すと、さまざまなガードアクションを行います。なお、ジャンプ、バックステップ、エイミングステップは1回使っただけではEGを消費しませんが、連携中(2つ目以降)に使うとEGを消費します。

防御

Yボタン

正面から受ける物理攻撃を防いで、ダメージを減らすことができます。また、敵の攻撃を防ぐことでEGを増やせます。ただし、防御中にEGが最大値を超えるとガードブレイク(P.53参照)になります。

マジックガード

Yボタン+⬇

敵の晶術によるダメージを減らし、EGを増やせます。ただし、マジックガード中にEGが最大値を超えるとガードブレイクになるので注意しましょう。

ソーマスキル(P.38参照)の「マジックガード」を習得すると使えます。

ジャンプ

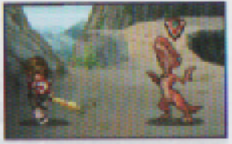
Yボタン+⬆

ジャンプして敵の攻撃をかわしたり、そのまま攻撃に移ることができます。なお、操作が「マニュアル」の場合は、十字ボタン上を入力するだけでジャンプできます。

ソーマスキルの「エアリアルジャンプ」を習得すると、ジャンプ中にさらにジャンプできます。

バックステップ

Yボタン+⬅



一歩後ろに跳び退いて、敵の攻撃をかわします。

ソーマスキルの「バックステップ」を習得すると使えます。

※敵が左側にいるときは、Yボタン+➡で使えます。

エイミングステップ

Yボタン+➡

すばやく前に向かって移動し、一気に敵に近づくことができます。敵が空中にいる場合は、間合いを詰めながらすばやく敵の高さまでジャンプします。ソーマスキルの「エイミングステップ」を習得すると使えます。

※敵が左側にいるときは、Yボタン+⬅で使えます。

受け身

(吹き飛び時) Yボタン

敵の攻撃を受けて吹き飛ばされたとき、受け身を取ってダウンするのを防ぎます。成功するとEGが増えます。ソーマスキルの「パッシブ」を習得すると使えます。

戦闘時のアクション(3)

通常攻撃

ソーマを使った基本的な攻撃で、EGを消費します。ジャンプ攻撃以外は、連続して入力すると2種類の攻撃を交互に行います。ここではシングの攻撃で説明します。

Aボタン

最初の入力では斬り下ろし攻撃(剣を上から振り下ろす)を行い、続けて入力すると中段突き攻撃(剣を正面に向けて突き出す)をします。

←/→+Aボタン

最初の入力では中段突き攻撃を行い、続けて入力すると払い攻撃(剣を横からなぎ払う)をします。

↑+Aボタン

最初の入力では斬り上げ攻撃(剣を下から振り上げる)を行い、続けて入力すると上段突き攻撃(剣を斜め上に向けて突き出す)をします。

↓+Aボタン

最初の入力では斬り下ろし攻撃を行い、続けて入力すると下段突き攻撃(剣を斜め下に向けて突き出す)をします。

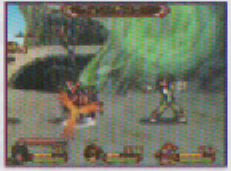
ジャンプ中にAボタン

ジャンプ攻撃(空中で剣を振る)を行います。

戦闘時のアクション（4）

術技を使う

（↑／↓／←／→＋）Bボタン



Bボタンだけを押したり、十字ボタンを特定の方向に押したままBボタンを押すと、メニュー「術技」（P.34参照）で登録した思念術や特技をEGを消費して使います。

なお、思念術を使うと最初に詠唱を始め、詠唱が終わると発動します。詠唱している途中で攻撃を受けると、思念術がキャンセルされてしまうので注意しましょう。

術技の待機と解除

操作キャラクタが思念術を使う場合、Bボタンを押し続けていると、思念術を詠唱したまま待機させることができ、Bボタンを放すと思念術を発動します。なお、待機中は十字ボタン左右でターゲットを変更できます。

思念術の詠唱中に詠唱を解除するときは、Yボタンを押してください。

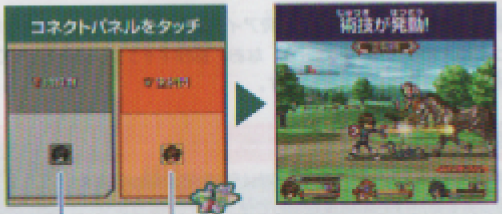
◆気絶状態について

戦闘では、敵の攻撃を受けると気絶状態になることがあり、気絶中はすべての操作ができません。なお、気絶中に十字ボタンやAボタン、Bボタン、Yボタンを連打すると、回復するまでの時間が早くなります。

コネクトパネルを使う

下画面をタッチする

下画面のコネクトパネルをタッチすると、メニュー「コネクトパネル」（P.35参照）でショートカットや援護攻撃として設定した術技などを使います。なお、コネクトパネルを設定できるようになるまでは、下画面には戦闘時の操作方法が表示されています。



選べないコネクトパネル

選んだコネクトパネル

EGやCGが足りない場合は、コネクトパネルを選ぶことができません。

コンビネーションゲージ（CG）

CGは、ショートカットや援護攻撃をするときに消費します。ゲージは２段階（緑色→青色）になっており、緑色のゲージがいっぱいになると最大量の半分、青色のゲージがいっぱいになると最大量までたまっていることを表します。なお、CGは戦闘中にEGを消費する行動を行うことで回復します。

※CGとEGは最大値が同じです。ソーマスキル（P.38参照）の「最大EGアップ」でEGの最大値を増やすと、CGの最大値も増えます。

戦闘時のアクション(5)

ショートカット

戦闘参加キャラクタの術技や消費アイテムをコネクトパネルに登録しておくと、タッチするだけで使えます(ショートカット)。なお、操作キャラクタの術技はEGを、ほかのキャラクタの術技はCGを消費して使います。

援護攻撃

控えのキャラクタの術技をコネクトパネルに登録しておくと、タッチするだけで援護攻撃として使えます。援護攻撃は操作キャラクタのCGを消費して行い、登録していた術技を使うとき、それを使うキャラクタが戦闘画面に乱入します。

※援護攻撃は特定のアイテムを手に入れると使えるようになります。

合技を発動しよう

特定の援護攻撃と、操作キャラクタの特定の術技を一定時間内に続けて使うと、2人のキャラクタが協力して攻撃する、「合技」が発動します。

合技は、キャラクタ同士のソーマリンク(P.30参照)が強いと発動します。ソーマリンクを強くし、いろいろな術技を組み合わせて合技を探してみましょう。

任天堂の許諾がない装置を使用した場合、このゲームはプレイできない可能性があります。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY AND RENTAL PROHIBITED.
本品は日本国内だけの販売および使用とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

バックアップ機能に関するご注意

- このDSカードには、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源をON/OFFする、電源ランプが点灯したままDSカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

バンダイナムコゲームスの最新ソフト情報が満載のHP！

http://www.bngi-channel.jp/

バンダイナムコゲームステーション

本商品に関するゲーム仕様・操作・故障のお問い合わせは、**TEL:03-3375-7656**

〒146-8655 東京都大田区矢口2-1-21［電話受付時間 9:30~12:00 13:00~17:00（土・日・祝祭日を除く）］

- 電話番号はよく確かめて、お間違えのないようにご注意ください。
- 電話受付時間外の電話は、おさけください。
- 東京23区以外の方は、市外局番（03）をお忘れのないようにしてください。
- ゲーム攻略方法については一切お答えしておりません。

コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）

本商品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージに年齢区分マーク及び対象年齢を決定した根拠となる表現を示すコンテンツアイコンを表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の内容が含まれていることを示しております（「Z」区分は、18歳未満者に対して販売したり頒布したりしないことを前提とする区分です）。なお、レーティング制度の詳細及びコンテンツアイコンについてはCEROのホームページをご覧ください。 http://www.cero.gr.jp/ （e-mail） info@cero.gr.jp

Produced by
株式会社バンダイナムコゲームス

- 本品の輸出及び使用営業を禁じます。
- 当社は本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
- お客様へのサポートは、日本国内のみのサービスとなります。

本製品には、シャープ株式会社のLCフォントを使用しております。
LCFONT、エルシーフォントおよびLCロゴマークはシャープ株式会社の商標です。

NINTENDO DS・ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。 Trademarks registered in Japan.

意匠登録 第1259804号、第1260043号